

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di sekolah dasar, di mana pendekatan pembelajaran tradisional semakin digantikan oleh metode yang lebih inovatif dan berorientasi siswa. Proses pembelajaran kini tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami konsep secara mendalam. Pergeseran paradigma ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Teknologi digital berperan sebagai *mediator* antara pengalaman konkret dan abstraksi pengetahuan. Dalam konteks ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang membantu siswa mengonstruksi makna melalui interaksi dengan media interaktif dan teman sejawat. Dengan demikian, integrasi teknologi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis menyentuh cara berpikir dan berinteraksi siswa dalam proses belajar. Menurut Leba pada tahun 2025, menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran abad ke-21 merupakan strategi

esensial untuk menciptakan proses belajar yang relevan, kompeten, dan adaptif. Pembelajaran berbasis teknologi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Wang & Tahir, 2020).

Secara global, dunia pendidikan saat ini mengalami pergeseran paradigma menuju pembelajaran digital yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Transformasi ini menuntut guru untuk menggunakan teknologi sebagai sarana utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Di kawasan Asia Tenggara, laporan UNESCO (2023) dan SEAMEO (2024) menunjukkan bahwa lebih dari separuh sekolah dasar telah memiliki akses terhadap perangkat dan jaringan digital pasca-pandemi COVID-19. Hal ini menandakan meningkatnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, yang tidak lagi berfungsi hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai elemen integral dalam mengembangkan literasi digital, berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik. Selain itu, laporan World Economic Forum (2023) menegaskan bahwa literasi digital menjadi salah satu keterampilan wajib bagi siswa sejak jenjang pendidikan dasar sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

Sejalan dengan perkembangan global, Indonesia melalui Kurikulum Merdeka Belajar yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

mendorong guru untuk mengintegrasikan media digital sebagai strategi pembelajaran abad ke-21. Media pembelajaran interaktif dipandang sebagai salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif dalam menjelaskan fenomena alam maupun sosial secara lebih konkret. Meskipun pemerintah telah menggencarkan program digitalisasi sekolah melalui platform Merdeka Mengajar dan bantuan TIK, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih berada pada tahap adaptasi. Tantangan utama terletak pada kesenjangan kemampuan digital antar guru, keterbatasan sarana, serta kurangnya pelatihan berkelanjutan. Selain itu, budaya belajar di sekolah dasar yang masih cenderung berorientasi pada hasil ujian membuat inovasi media digital belum sepenuhnya diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar sehari-hari. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat menjadi solusi praktis bagi guru untuk memadukan tuntutan kurikulum dengan pendekatan yang sesuai karakter siswa abad ke-21.

Dalam konteks pendidikan Islam, upaya peningkatan kualitas pembelajaran juga sejalan dengan nilai-nilai Al-

Qur'an yang menekankan pentingnya ilmu pengetahuan. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Mujādilah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”(QS.Al-Mujādilah: 11)

Ayat ini menegaskan bahwa ilmu memiliki kedudukan tinggi dalam Islam, dan proses menuntut ilmu harus dilakukan secara efektif serta relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran, seperti penggunaan Wordwall, menjadi bentuk ikhtiar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan pemanfaatan media interaktif, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang bernilai ibadah. Implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat dipandang sebagai pengamalan perintah

Allah untuk terus menuntut ilmu dan mengembangkan potensi intelektual peserta didik.

Namun, tantangan masih muncul dalam implementasinya, khususnya di Sekolah Dasar SDN 23 Kaur. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, kemampuan literasi sains siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional, yaitu 383 poin, sementara rata-rata OECD mencapai 485 poin. Dominasi metode konvensional, seperti ceramah dan lembar kerja, dinilai kurang efektif bagi generasi yang lebih akrab dengan teknologi. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, kreatif, dan kolaboratif (Rusman, 2022).

Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai akibat dari pengalaman belajarnya. Dengan kata lain, pencapaian hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga kemampuan siswa menunjukkan sikap dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran (Sudjana, 2019).

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, rendahnya hasil belajar siswa masih menjadi isu yang sering dijumpai. IPAS sebagai mata pelajaran integratif bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu,

serta sikap peduli lingkungan. Namun kenyataannya, banyak siswa merasa jenuh karena materi disampaikan secara monoton melalui ceramah panjang dan media terbatas seperti papan tulis atau buku teks. Metode ini memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, tetapi kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif, berdiskusi, atau berkreasi. Akibatnya, pembelajaran berjalan satu arah, guru menjadi pusat informasi, sementara siswa hanya menerima materi tanpa kesempatan eksplorasi. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan siswa. Aktivitas belajar yang monoton dan kurang menantang menyebabkan banyak siswa sulit memahami konsep, sehingga hasil belajar sering belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Putri & Nurcahyono (2021) menegaskan bahwa dominasi metode ceramah dan media tradisional dapat menurunkan motivasi serta menghambat pencapaian hasil belajar secara optimal.

Di era globalisasi pendidikan, transformasi digital menjadi tren utama di negara maju, di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak hanya sebagai alat pendukung tetapi sebagai pilar utama sistem pembelajaran. Sekitar 54% negara telah menetapkan standar keterampilan digital dalam kurikulum pendidikan, termasuk literasi digital, kolaborasi, dan pemecahan masalah (UNESCO, 2023). Di kawasan Asia Tenggara, penggunaan platform pembelajaran

daring dan aplikasi interaktif semakin meluas, terutama di negara seperti Singapura, Thailand, dan Indonesia. Meskipun demikian, kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan pemerataan akses digital masih menjadi kendala, menunjukkan perlunya media interaktif seperti gamifikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di Indonesia, proses digitalisasi pendidikan dasar masih menghadapi tantangan besar. Kemendikbudristek (2023) mencatat bahwa meskipun lebih dari 1,38 juta perangkat TIK telah disalurkan ke 79.000 sekolah, masih terdapat 27.000 sekolah dasar yang belum memiliki akses internet, serta ribuan sekolah tanpa jaringan listrik. Hal ini menimbulkan disparitas signifikan antara sekolah perkotaan dan pedesaan dalam hal infrastruktur digital.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti *game-based learning* dan media digital interaktif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Di sisi lain, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran masih menjadi tantangan. Beberapa kajian menyebutkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar belum memiliki kompetensi digital yang optimal untuk mendukung pembelajaran berbasis

teknologi (Syahid et al., 2023; Imamah & Fudhla, 2022). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* menjadi strategi yang relevan dan potensial untuk menjembatani kesenjangan tersebut serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Secara spesifik di Provinsi Bengkulu, hasil pembelajaran IPAS di beberapa sekolah dasar masih menunjukkan tingkat ketuntasan yang belum optimal. Beberapa laporan dan observasi guru mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ilmiah dasar, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konseptual dan penerapan langsung. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode ceramah yang masih dominan serta keterbatasan media pembelajaran interaktif, sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah dan hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa di tingkat dasar.

Kondisi serupa juga diketahui berdasarkan keterangan guru di Sekolah Dasar Negeri 23 Kaur, bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan belajar siswa. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan keterlibatan siswa belum

optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar IPAS yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPAS di SDN 23 Kaur yang ditetapkan sebesar 75 belum secara merata. Sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran karena informasi pembelajaran disajikan dalam bentuk buku, siswa kadang-kadang tidak dapat berkreasi dan kurang aktif serta tertarik karena guru hanya mengandalkan teks dalam proses belajar mengajar, dengan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga terlihat monoton dan tidak menarik selain itu materi disampaikan dengan cara yang kurang bervariasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan tidak menunjukkan keterlibatan yang aktif selama pembelajaran.

Kondisi ini menggambarkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Salah satu bentuk inovasi yang efektif adalah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar. Dengan kondisi tersebut, jelas terlihat adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi dalam

pembelajaran IPAS, khususnya di SDN 23 Kaur. Inovasi tersebut harus mampu menumbuhkan minat, meningkatkan keterlibatan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif serta termotivasi dalam belajar. Salah satunya adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Pemanfaatan media interaktif sangatlah tepat untuk meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media secara tepat dan beragam, kebosanan siswa dalam proses belajar dapat diatasi. Media yang digunakan bukan hanya satu jenis, melainkan multimedia yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, dan visual yang dapat disajikan secara bersamaan (Azhar, 2014). Oleh karena itu, guru-guru perlu mempertimbangkan hubungan antara media yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan optimal.

Seringkali, saat belajar di kelas, siswa menjadi alasan ketika proses tersebut tidak mencapai target yang diharapkan. Faktanya, ketika pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diinginkan, salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Padahal, Kemendikbud pada tahun 2022 menekankan pentingnya integrasi media digital dalam kurikulum untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Urgensi inovasi media semakin kritis mengingat karakteristik generasi sekarang yang lekat dengan teknologi digital, sehingga integrasi gamifikasi dalam pembelajaran menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan psikopedagogis.

Salah satu media interaktif yang berkembang pesat dan mudah digunakan oleh guru adalah *Wordwall*. *Wordwall* menawarkan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, *matching*, *anagram*, hingga *crossword* yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Rahmawati, 2022).

Wordwall juga menyediakan pengalaman belajar yang adaptif, di mana siswa bisa belajar sesuai kemampuan masing-masing dan memperoleh umpan balik langsung, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurpatini & Hidayat, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *Wordwall* terhadap hasil belajar. Penelitian oleh Sinaga dkk. 2023 membuktikan adanya perbedaan signifikan hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian Muflikha dkk. 2022 juga menunjukkan bahwa penerapan

Wordwall dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa . Sementara itu, penelitian Sopacua dkk. 2022 dengan desain *one-group pretest-posttest* menemukan rata-rata nilai siswa meningkat yang menunjukkan pengaruh nyata penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar. Temuan serupa disampaikan oleh Fadilah dkk. 2023 yang menyatakan bahwa kelas yang menggunakan *Wordwall* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas yang diajar dengan metode konvensional.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu dilaksanakan pada sekolah dasar negeri dengan konteks kelas dan karakteristik peserta didik yang beragam, serta belum secara spesifik memfokuskan kajian pada hasil belajar IPAS siswa kelas V. Selain itu, mayoritas penelitian lebih menitikberatkan pada aspek motivasi dan minat belajar, sehingga kajian empiris yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS masih terbatas, terutama pada konteks sekolah dasar di daerah. Dengan demikian, celah penelitian terletak pada belum adanya kajian empiris yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 23 Kaur , guna memperoleh

bukti empiris yang lebih kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik serta lingkungan belajar setempat..

Secara teoretis, penggunaan *Wordwall* sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding pengetahuan melalui aktivitas bermain, di mana fitur umpan balik instan dan level permainan yang adaptif dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing (Arsyad, 2021:97). Selanjutnya, teori *Multimedia Learning* dari Mayer menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio dalam *Wordwall* sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia yang mampu meningkatkan atensi dan memperkuat pemahaman konsep. Pendekatan ini juga relevan dengan karakteristik kognitif siswa kelas V sekolah dasar yang menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar lebih efektif apabila difasilitasi dengan media yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual.

Dengan demikian, pada konteks sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian ini, penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi langkah krusial untuk mengkaji pengaruhnya secara empiris terhadap hasil belajar IPAS, sekaligus mengisi celah penelitian lokal yang belum banyak mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan fenomena, bukti empiris, dan justifikasi teoretis tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengukur pengaruh signifikan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 23 Kaur melalui desain penelitian eksperimen. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V SDN 23 Kaur**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, adapun masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya Hasil Belajar IPAS siswa kelas V
2. Pembelajaran IPAS masih kurang interaktif karena penggunaan media pembelajaran belum optimal.
3. Belum dimanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.
4. Proses pembelajaran belum menggunakan variasi media pembelajaran, dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru, dan hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada materi IPAS Kelas V, yaitu materi Seperti Apakah Budaya Daerahku.
2. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN 23 kaur tahun ajaran yang sedang berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 23 Kaur?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Mengetahui Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 23 Kaur.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini terdiri dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis sebagai berikut ini

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian efektivitas media

pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah. Selain itu, hasil penelitian dapat memperluas literatur mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran, terutama pada konteks madrasah ibtidaiyah.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif, khususnya *Wordwall*, sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Guru dapat memperoleh gambaran konkret tentang efektivitas penggunaan *Wordwall* serta cara penerapannya dalam pembelajaran sehari-hari.
- b. Bagi Siswa : Hasil penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Siswa diharapkan dapat lebih termotivasi, mudah memahami konsep abstrak dalam IPAS, serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal.
- c. Bagi Sekolah/Madrasah : Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan inovasi dalam strategi pembelajaran berbasis kurikulum Merdeka Belajar. Sekolah/madrasah memperoleh dasar empiris untuk mengembangkan kebijakan penggunaan media

digital sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya : Penelitian ini dapat menjadi referensi sekaligus pijakan untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai integrasi media gamifikasi lain dalam pembelajaran, atau membandingkan efektivitas *Wordwall* dengan media digital interaktif lainnya di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

